



VICOMTES

DU ROYAUME DE L'OUEST

CONCEPTION – SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD

ILLUSTRATIONS – MIHAJLO DIMITRIEVSKI

CONCEPTION GRAPHIQUE ET MISE EN PAGE – SHEM PHILLIPS

TRADUCTION – JEAN DORTHE / PIXIE GAMES

COPYRIGHT 2020 GARPHILL GAMES

WWW.GARPHILL.COM

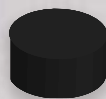
INTRODUCTION

Vicomtes du Royaume de l'Ouest se situe vers 980 après J.-C., alors que le règne du roi a commencé à décliner. Choissant la paix plutôt que la prospérité, notre roi autrefois puissant a commencé à offrir à nos ennemis de l'or et des terres pour qu'ils déposent leurs armes. Mais la paix est une affaire fragile. À mesure que la pauvreté s'est étendue, de nombreuses personnes ont perdu confiance en sa capacité à diriger et ont cherché à s'affranchir de la couronne. Depuis qu'il a obtenu la faveur de ses courtisans, notre avenir est également devenu incertain. En tant que vicomtes, nous devons faire preuve de sagesse et de détermination. La loyauté doit être maintenue, mais gagner la faveur du peuple doit être notre priorité, en cas de changement soudain de pouvoir.

BUT DU JEU

L'objectif de Vicomtes du Royaume de l'Ouest est d'être le joueur avec le plus de points de victoire (PV) en fin de partie. Les points sont gagnés en construisant des bâtiments, en transcrivant des manuscrits, en travaillant au château et en acquérant des actes de propriété pour de nouvelles terres. Les joueurs commencent avec une poignée de villageois, mais doivent rapidement rechercher plus de talents adaptés pour avancer dans leur progression. À chaque manche, ils voyageront dans le royaume, cherchant à accroître leur influence auprès des différentes classes de la société. Le jeu se termine lorsque le Royaume atteint la pauvreté ou la prospérité - ou les deux à la fois !

MATÉRIEL



4 Marqueurs
Corruption



80 Ouvriers
(20 de chaque couleur
de joueur)



12 Maison des Corporations
(3 de chaque couleur de joueur)



4 Marqueurs
Vertu



4 Vicomtes
(1 de chaque
couleur de
joueur)



12 Comptoirs
(3 de chaque couleur de joueur)



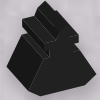
50 Pièces
d'Argent



12 Ateliers
(3 de chaque couleur de joueur)

MATÉRIEL

72 Ressources de 3 types :



24 Encriers



24 Or



24 Pierres



35 Manuscrits



1 Marqueur
1^{er} Joueur

4 Plateaux de Joueur



5 Segments de Plateau Principal

MATÉRIEL



68 Cartes
Villageois Neutre
(Titres noirs)



10 Cartes
Villageois Héros
(Titres bruns)



32 Cartes
Villageois de Départ
(Aux couleurs des joueurs)



4 cartes
Bonus Clergé



1 Carte
Maître du Château



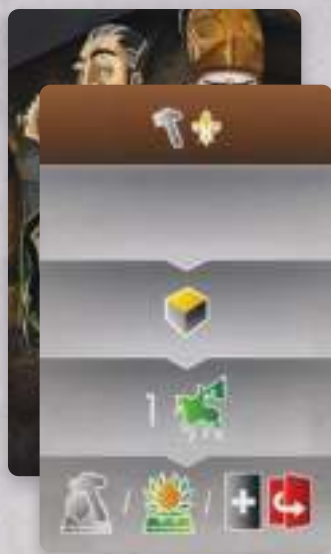
1 Carte Pauvreté



1 Carte Prospérité



10 Cartes Joueur



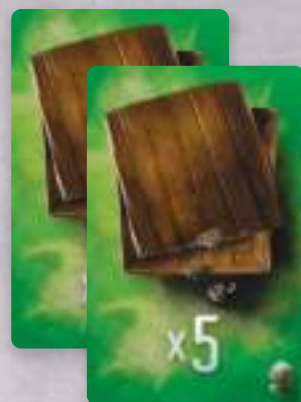
8 Cartes Planification de
Départ (*En-têtes brunes*)
Pour le Mode Solo



8 Cartes Planification
Future (*En-têtes noires*)
Pour le Mode Solo



1 Carte Références IA
Pour le Mode Solo



4 Cartes Multiplicateur



30 Cartes Dette
Recto = Non Payée
(non retournée)
Verso = Payée (retournée)



30 Cartes Acte de Propriété
Recto = Acquis
(non retournée)
Verso = Approuvé (retournée)



Tous les éléments suivants sont considérés comme illimités : Dettes, Actes de Propriété, Encriers, Pierres, Or et Pièces d'Argent. Si l'un des éléments ci-dessus est épuisé, les joueurs doivent utiliser les cartes Multiplicateur.

= 10 Pièces et
5 Or

MISE EN PLACE

Pour installer Vicomtes du Royaume de l'Ouest, suivez les étapes ci-dessous :

1. Tournez les 5 segments du Plateau Principal pour que les faces visibles correspondent au nombre de joueurs dans la partie (*voir les chiffres imprimés sur le bord intérieur de chaque segment*). Mélangez les segments et placez-les aléatoirement, de sorte que les bords intérieurs forment un cercle (*ignorez les chiffres rouge pour l'instant*).
2. Placez le Château au milieu du Plateau Principal pour qu'il s'ajuste parfaitement aux segments et qu'il verrouille l'ensemble. L'orientation du Château est aléatoire.
3. Mélangez toutes les Cartes Villageois Neutre et séparez-les en 5 piles à peu près égales. Placez une pile face visible sur chacune des cases indiquées sur le Plateau Principal.
4. Trouvez les 5 Manuscrits à fond gris (*les autres sont noirs*). Placez-les face cachée sur la table, en formant 5 piles. Mélangez tous les Manuscrits à dos noir et placez-en 6, face cachée, sur chaque pile. Il devrait maintenant y avoir 7 Manuscrits par pile. Placez une pile face visible sur chaque emplacement indiqué sur le Plateau Principal (*les Manuscrits à dos gris devraient maintenant être visibles au-dessus de chaque pile*).

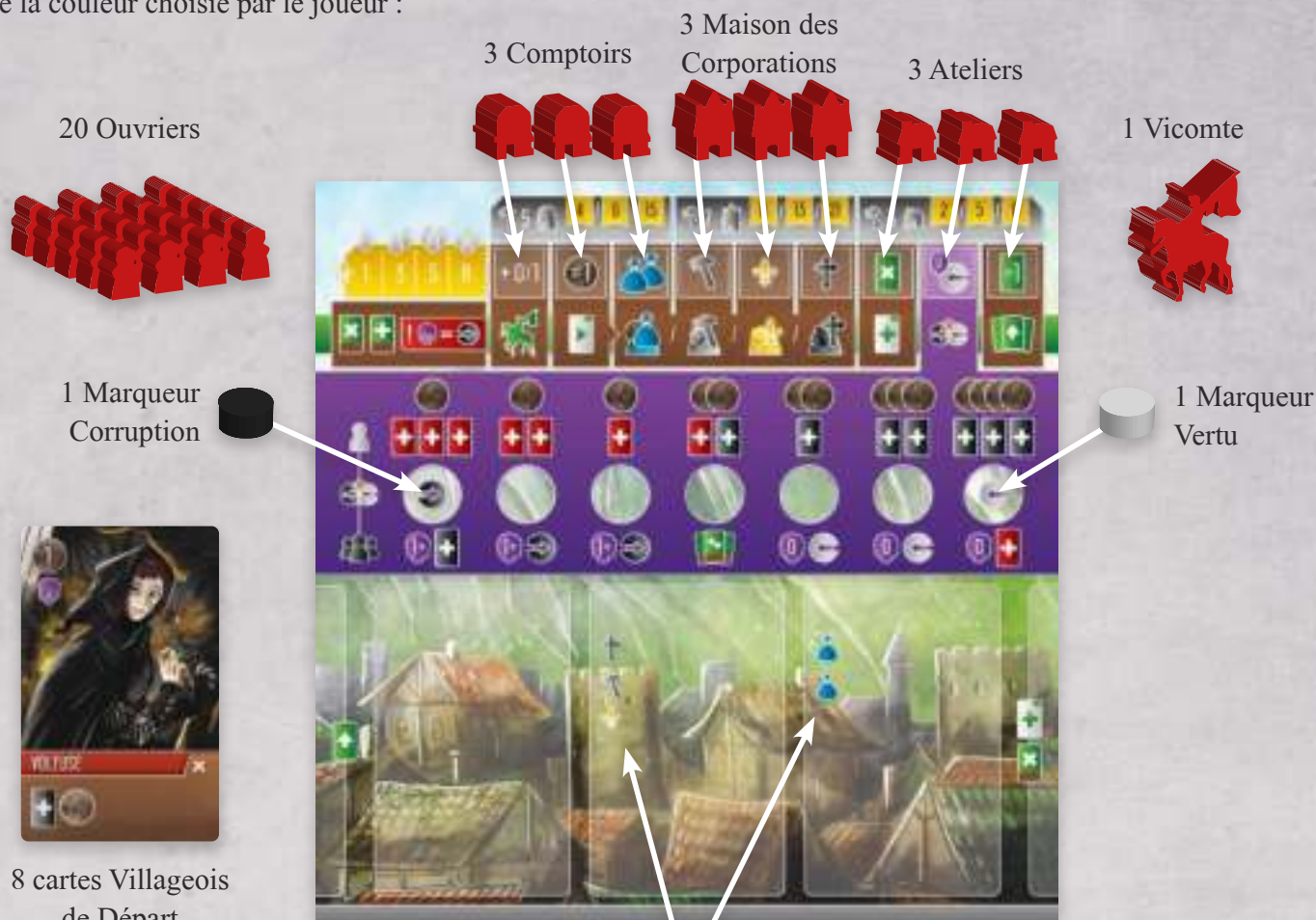


Note : bien que les cartes Villageois et les Manuscrits soient dans des piles face visible, les joueurs ne sont pas autorisés à les regarder. Si certains joueurs sont tentés de le faire, vous pouvez créer des piles face cachée, en retournant uniquement la carte/la tuile du dessus. Cependant, cela nécessitera plus d'entretien de la part des joueurs tout au long de la partie.



5. Placez l'Argent, les Encriers, l'Or, la Pierre et les cartes Multiplicateur dans une Réserve Générale près du Plateau Principal. Placez également les 4 cartes Bonus Clergé et la carte Maître du Château à proximité.

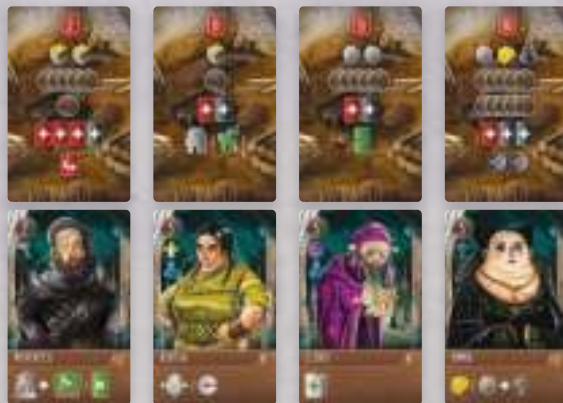
6. Donnez à chaque joueur un Plateau de Joueur (avec le côté illustré ci-dessous visible) et les éléments suivants de la couleur choisie par le joueur :



Ces Icônes de Départ ne sont disponibles que durant les 2 premières Manche de la partie.

7. Définissez aléatoirement un joueur de départ et donnez-lui le Marqueur 1^{er} Joueur. Il le gardera jusqu'à la fin de la partie.

8. Mélangez les cartes Joueur et disposez en ligne autant de cartes que le nombre de joueurs dans la partie plus 1. Mélangez ensuite les cartes Villageois Héros et placez-en une sous chaque carte Joueur, formant ainsi des paires de cartes (*une carte Villageois Héros pour chaque carte Joueur*). Cette image montre à quoi cela pourrait ressembler dans une partie à 3 joueurs.



9. Dans l'ordre inverse du tour (*en commençant par le joueur à droite du 1^{er} Joueur et en continuant dans le sens anti-horaire autour de la table*), chaque joueur sélectionne une paire de cartes et suit les étapes suivantes :

- Il place son Vicomte sur l'emplacement numéroté correspondant du Plateau Principal (*sur la base du numéro figurant en haut de la carte Joueur choisie*).
- Il gagne toutes les Ressources, Argent, Dettes et Actes de Propriété indiqués sur sa carte Joueur.
- Il réalise toutes les étapes supplémentaires indiquées au bas de sa carte Joueur (*retourner une Dette, gagner de la Vertu, etc.*). Note : les cartes Joueur n°3, 5 et 6 peuvent appliquer leurs effets sur n'importe quel segment. La Carte Joueur n°8 doit être utilisée sur le même segment que le Vicomte de ce joueur. La carte Joueur n°9 peut être utilisée pour Détruire n'importe laquelle de ses cartes avant de mélanger sa pioche Villageois.
- Il retourne sa carte Joueur et la place en haut à gauche de son Plateau de Joueur comme référence.
- Il mélange sa carte Villageois Héros avec ses 8 cartes Villageois de Départ et toutes les autres cartes Villageois Neutre gagnées pendant la mise en place, pour former une pioche face cachée à gauche de son Plateau de Joueur. Les joueurs doivent tirer chacun une main de départ de 3 cartes de leur pioche.

10. Placez sur la carte Pauvreté, un certain nombre de cartes Dette (*face non payée visible*), en fonction du nombre de joueurs (*voir la référence sur la carte Pauvreté*). Placez toutes les cartes Dette restantes sous la carte Pauvreté. Placez sur la carte Prospérité, un certain nombre de cartes Acte de Propriété (*face acquise visible*), en fonction du nombre de joueurs (*voir la référence sur la carte Prospérité*). Placez toutes les cartes Acte de Propriété restantes sous la carte Prospérité.

Notez que le nombre de Dettes et d'Actes de Propriété n'est pas toujours égal selon le nombre de joueurs.



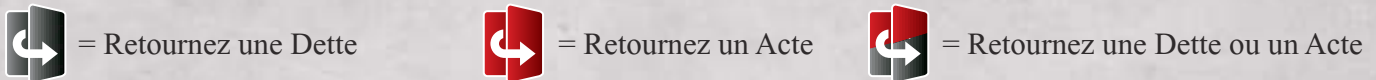
DETTE ET ACTE DE PROPRIÉTÉ

Avant de nous plonger trop profondément dans le jeu, il peut être utile de présenter d'abord les Dettes et les Actes de Propriété. Comme mentionné lors de la mise en place, les Dettes sont empilées sur et sous la carte Pauvreté, alors que les Actes de Propriété sont empilés sur et sous la carte Prospérité. Tout au long de la partie, les joueurs recevront des Dettes et des Actes de Propriété qui devront toujours être pris sur le dessus de ces 2 piles.

La fin de la partie est déclenchée dès que la carte Pauvreté ou la carte Prospérité est révélée. À ce moment, retournez la carte Pauvreté/Prospérité révélée et placez-la à côté de la pile correspondante pour que les joueurs puissent continuer à tirer des cartes dans ces piles si nécessaire. Les Dettes et les Actes de Propriété sont considérés comme illimités. Dans les rares cas où ils sont épuisés, les joueurs doivent utiliser les cartes Multiplicateur pour s'adapter.



Tout au long de la partie, les joueurs auront aussi la possibilité de retourner les Dettes et les Actes de Propriété :



En fin partie, une Dette non payée fait perdre 2 PV à son propriétaire. Lorsqu'un joueur retourne une Dette (de non payée à payée), il gagne immédiatement 1 Ressource. En fin de partie, un Acte de Propriété acquis rapporte 1 PV à son propriétaire et un Acte de Propriété approuvé lui rapporte 3 PV.

Si les cartes Pauvreté ou Prospérité sont révélées, les joueurs qui ont retourné le plus de cartes (du type indiqué) gagneront des PV supplémentaires. Cela provoque un effet de balancier. Quand la pile des Dettes commence à s'épuiser, les joueurs se rendent compte que les joueurs qui ont retourné le plus grand nombre d'Actes de Propriété marqueront plus de points grâce à la carte Pauvreté. Par conséquent, les joueurs peuvent vouloir obtenir plus d'Actes de Propriété, ce qui entrainera la diminution de la pile Actes de Propriété vers la révélation de la carte Prospérité. Ce point sera traité plus en détail dans la section « Calcul des Scores » de ces règles.

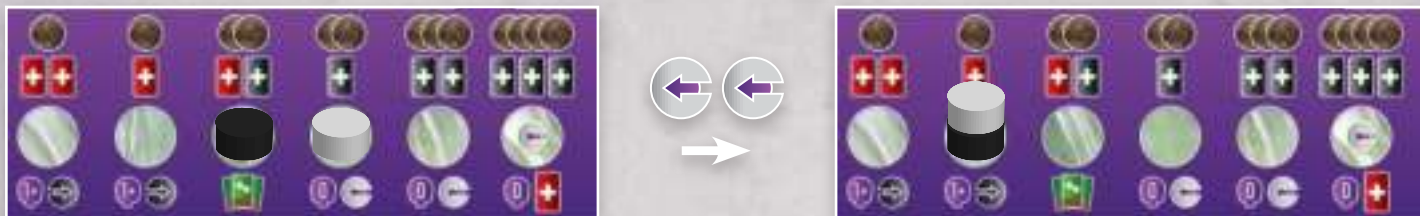
VERTU, CORRUPTION ET CRIMINELS

Un autre concept clé à comprendre est l'impact de la Vertu et de la Corruption sur le jeu. Les joueurs en gagneront par des actions et des effets divers. L'acquisition de la Vertu et de la Corruption est également le moyen le plus courant pour obtenir des Dettes et des Actes de Propriété.



Chaque fois qu'un joueur gagne de la Corruption (➡), il doit avancer son Marqueur Corruption de 1 case vers la droite sur son Plateau de Joueur. De même, lorsqu'un joueur gagne de la Vertu (⬅), il doit avancer son marqueur de Vertu de 1 case vers la gauche. S'il ne peut plus déplacer ses Marqueurs (parce qu'ils ont déjà atteint la fin de la piste), alors tout mouvement supplémentaire est ignoré. Si un joueur gagne en même temps de la Corruption et de la Vertu, il doit d'abord résoudre le mouvement de Corruption.

Une fois que les Marqueurs Corruption et Vertu entrent en collision, ils restent superposés et continuent à avancer ensemble.



Par exemple, ce joueur vient de gagner 2 Vertus. Pour la 1ère Vertu, il déplace son Marqueur Vertu sur son Marqueur Corruption. Pour la 2^{ème} Vertu, il déplace ses 2 Marqueurs d'une case vers la gauche.



La manière dont les collisions entre la Corruption et la Vertu sont résolues sera expliquée en détail plus tard. Pour l'instant, cette page devrait permettre de donner un peu plus de sens aux pages suivantes lors de la première lecture des règles.



Les Criminels sont des Jokers ! Cela n'aura pas trop de sens à la première lecture, mais nous en dirons plus tout au long des règles. Notez simplement qu'au moment de réaliser des actions principales, chaque Icône Criminelle peut compter comme n'importe quelle autre Icône. Toutefois, elles ne comptent pas comme d'autres Icônes pour d'autres usages (pour le calcul des points des Manuscrits par exemple).

ANATOMIE D'UNE CARTE VILLAGEOIS

Valeur en Pièces pour recruter, éliminer et pour le mouvement

Icônes

Nom

Capacité de la carte



Effet immédiat au recrutement ou à l'élimination

Moment d'utilisation de la capacité de la carte

Voir au dos de ces règles pour plus de détails sur la signification des Icônes.

➔ Cela indique soit un coût, une action, une condition ou un événement sur le côté gauche de la carte, soit une récompense ou un autre effet sur son côté droit. Cette Pèlerine permet aux joueurs, lorsqu'elle est sur leur Plateau de Joueur, de traiter chaque paire d'Icônes Marchand comme une Icône Clergé.

APERÇU DU JEU

Vicomtes du Royaume de l'Ouest se joue sur une série indéterminée de Manches. Chaque Manche consiste en un tour de jeu pour chaque joueur en commençant par le 1^{er} joueur (avec le Marqueur 1^{er} Joueur) suivi par le joueur sur sa gauche (dans le sens horaire autour de la table) et ainsi de suite. Tous les points de victoire seront calculés à la fin de la partie.

À chaque manche, à leur tour, les joueurs passent par un certain nombre de phases. L'objectif principal est de déplacer leur Vicomte dans le sens horaire sur Plateau Principal pour effectuer une des quatre actions principales et éventuellement recruter de nouveaux Villageois. Les phases que les joueurs réalisent à chaque manche sont inscrite de gauche à droite sur leur Plateau de Joueur :

1. Gestion des Cartes

3. Action Principale

5. Résoudre une Collision



2. Mouvement

4. Recruter

6. Tirer des Carte

Phase 1 : Gestion des cartes

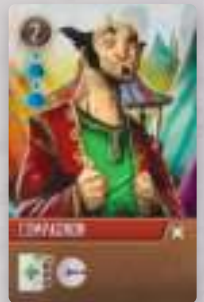
Au cours de cette phase, les joueurs gèreront sur leur Plateau de Joueur une ligne changeante de cartes Villageois. Ces cartes fourniront aux joueurs des Icônes utiles pour effectuer les 4 actions principales. Lorsqu'une carte est ajoutée à la ligne, elle détermine également le mouvement du Vicomte du joueur pour ce tour. Toutes les cartes ont soit un effet immédiat ✂, soit un effet permanent ↻, soit un effet de sortie ✕.



Durant cette phase, le joueur actif doit réaliser les étapes suivantes :

1. Il déplace toutes les cartes Villageois actuellement sur son Plateau de Joueur de 1 espace vers la droite. Si une carte sort de son Plateau de Jeu à droite, elle doit être placée face visible dans sa défausse à droite de son plateau de Joueur. Si cette carte a un effet de sortie, il doit être résolu à ce moment.

Par exemple, lorsqu'il sort du Plateau de Joueur, ce Compagnon récompense le joueur actif d'un recrutement gratuit et de 1 Vertu.



2. Il place une carte Villageois de sa main sur la case la plus à gauche de son Plateau de Joueur. S'il s'agit d'un Criminel 🦋, le joueur actif gagne immédiatement 1 Corruption pour chaque Icône Criminel sur son Plateau de Joueur (sur la carte qu'il vient de placer et sur les cartes déjà présentes sur son Plateau de Joueur après l'étape 1). De plus, si cette carte a un effet immédiat, il doit être résolu maintenant.

Par exemple, si cet Antagoniste était joué, il ferait gagner au joueur actif 2 Corruptions plus 1 Corruption supplémentaire pour chaque autre Icône Criminel sur son Plateau de Joueur. Cette carte lui ferait également gagner immédiatement 1 Carte Dette.



Il peut arriver qu'un joueur n'ait plus que 3 cartes en tout (un joueur ne peut jamais en avoir moins). Durant un tour avec 3 cartes, le joueur actif doit défausser normalement la carte de droite de son Plateau de Joueur et il l'utilise directement pour combler l'emplacement libéré à gauche.

Si un joueur débute son tour sans cartes dans sa main, il doit tirer la 1ère carte de sa pioche pour la placer sur l'espace vide à gauche de son Plateau de Joueur.

Phase 2 : Mouvement

Au cours de cette phase, les joueurs déplaceront leur Vicomte dans le sens horaire sur le Plateau Principal. La distance du déplacement est égale à la valeur en Pièces en haut à gauche de la carte Villageois qu'ils viennent de jouer. Les joueurs ne peuvent jamais déplacer leur Vicomte de moins de cases que cette valeur, mais peuvent payer des Pièces pour le déplacer plus loin (*1 Pièce par case supplémentaire*).



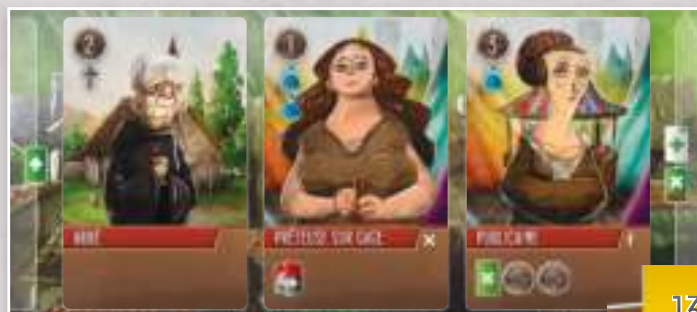
Si un Vicomte termine son mouvement sur la même case qu'un Vicomte adverse, ce joueur adverse peut immédiatement réarranger ses cartes Villageois sur son Plateau de Joueur. Cela est rappelé sur les cartes Joueur.

Lorsqu'ils se déplacent, les Vicomtes doivent suivre les flèches qui partent de leur emplacement actuel. Ils ne peuvent jamais reculer. Cependant, il est possible de faire le tour complet du Plateau Principal pour revenir à l'endroit où ils ont commencé leur déplacement. Mais cela coûterait cher.

Par exemple, à partir de l'emplacement actuel, le joueur Rouge pourrait choisir de déplacer son Vicomte sur le chemin extérieur (vers 1), ou vers le chemin intérieur (vers 2). À partir de (1), il ne peut se déplacer que sur le chemin extérieur vers le segment suivant du Plateau Principal (3). À partir de (2), il peut soit monter vers le chemin extérieur (1), soit suivre le chemin intérieur jusqu'au segment suivant du Plateau Principal (4).



Par conséquent, avec un mouvement de 2 (en jouant son Abbé), le joueur Rouge peut déplacer son Vicomte vers l'une des cases de gauche du prochain segment du Plateau Principal (3 ou 4) ou le déplacer vers le chemin intérieur (2) puis revenir vers l'extérieur (1), pour terminer son déplacement à une case de sa position initiale.



Phase 3 : Action Principale

Au cours de cette phase, les joueurs ne réaliseront que 1 des 4 actions principales possibles. Quelle que soit l'action qu'ils entreprennent, les joueurs utiliseront une combinaison d'Icônes de leur Plateau de Joueur (pas de leurs défausses), dépenseront des ressources et/ou utiliseront les Icônes d'un Villageois éliminé pour aider à financer l'action choisie.



Les 4 actions principales sont :



Commercer



Construire un Bâtiment



Placer des Ouvriers



Transcrire un Manuscrit






Dans le cadre de leur action principale, **les joueurs peuvent éliminer la carte Villageois face visible adjacente à leur Vicomte afin de gagner plus d'Icônes.**



Cependant, les joueurs ne peuvent le faire que si la carte Villageois comporte des Icônes correspondant à l'action principale qu'ils entreprennent (*notez que les Icônes Criminel sont des Jokers*). Le coût pour éliminer une carte Villageois est la valeur en Pièces indiquée en haut à gauche de la carte. Chaque joueur ne peut éliminer qu'une seule carte Villageois par tour. Lorsqu'il élimine une carte Villageois, le joueur doit payer la valeur requise en Pièces puis retirer la carte de la partie. Il gagne temporairement toutes les Icônes imprimées en haut à gauche de cette carte Villageois pour son action principale. Il gagne également les effets immédiats imprimés en haut à droite de la carte. Les capacités au bas des cartes Villageois éliminées n'ont pas d'effet.









Par exemple, cette Bûcheronne coûterait 2 Pièces pour être éliminée et rapporterait immédiatement 1 Vertu. Le joueur actif gagnerait également 1 Icône Bâtisseur supplémentaire pour son action Construire un Bâtiment.



 **Commercer** ne peut se faire que sur le chemin extérieur du Plateau Principal. Pour financer cette action, les joueurs peuvent compter les Icônes Marchands  et Criminel  sur leur Plateau de Joueur, dépenser de l'Argent (1 Pièce par Icône Marchand supplémentaire) et/ou dépenser de l'Argent pour éliminer la carte Villageois adjacente à leur Vicomte.

Ce qu'ils gagnent en retour dépend de l'endroit où se trouve leur Vicomte. Chaque emplacement le long du chemin extérieur est associé à un échange. Les joueurs peuvent utiliser cet échange autant de fois qu'ils le souhaitent, tant qu'ils en ont les moyens. Les échanges possibles sont les suivants :

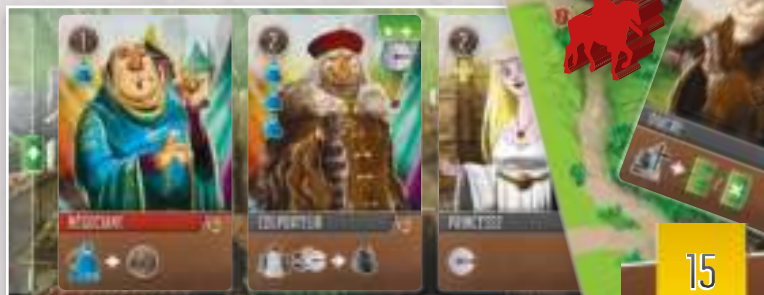
 →  Gagnez 1 Pièce par Icône Marchand. Notez que dépenser de l'Argent pour financer cette action n'entraîne aucun gain supplémentaire. Cependant, il peut toujours être utile de dépenser de l'Argent pour éliminer des Villageois pour obtenir des Icônes Marchand supplémentaires ou pour utiliser leur capacité d'élimination (*en haut à droite de chaque carte Villageois*).

 →  /  /  Pour chaque 2 Icônes Marchand, gagnez 1 Encrier, 1 Or ou 1 Pierre. Une Icône Marchand seule ne rapporte rien.



 →  Pour 3 Icônes Marchand, détruisez 1 carte Villageois. Détruire des cartes permet aux joueurs d'affiner leur jeu de cartes. Chaque fois que des joueurs détruisent des cartes, elles sont retirées de la partie. Les joueurs gagnent autant de Pièce de la Réserve que la valeur en Pièces imprimée sur les cartes détruites. Les joueurs peuvent détruire des cartes à partir de leur main ou la première carte de leur pioche à l'aveugle. Détruire des cartes est toujours facultatif.


 →  Pour 4 Icônes Marchand, retournez 1 Dette ou 1 Acte de Propriété. Lorsqu'il retourne plusieurs cartes, un joueur peut le faire dans n'importe quelle combinaison.

Par exemple, le joueur Rouge vient d'entreprendre l'action Commercer pour obtenir de l'Or. Il a d'abord compté toutes ses icônes Marchand sur son Plateau de Joueur (4). Il a ensuite décidé de dépenser 2 Pièces pour obtenir un total de 6 Icônes Marchand, ce qui lui a permis de gagner 3 Or. Après avoir effectué cette action, son Négociant lui a également rapporté 1 Pièce grâce à sa capacité permanente.





Construire un Bâtiment ne peut se faire que sur le chemin extérieur du Plateau Principal. Pour financer cette action, les joueurs peuvent compter les Icônes Bâtitseur  et les Icônes Criminel  sur leur Plateau de Joueur, dépenser de la Pierre (1 par Icône Bâtitseur supplémentaire) et/ou dépenser de l'Argent pour éliminer la carte Villageois adjacente à leur Vicomte.

Pour construire un Bâtiment, il doit y avoir un Emplacement de Construction disponible (vide)  dans la zone où se trouve le Vicomte du joueur actif. Notez que sur chaque segment du Plateau Principal, une rivière divise les différents Emplacements de Construction. Seuls les Emplacements situés à gauche de la rivière sont accessibles depuis la case de gauche du chemin alors que ceux situés à droite ne sont accessibles que depuis la case de droite.

Si un Emplacement de Construction est disponible, le joueur peut alors choisir quel Bâtiment il souhaite construire parmi les 9 Bâtiments disponibles sur son Plateau de Joueur. Leur coût est indiqué en haut des Plateaux de Joueur. Si les joueurs ont construit tous leurs Bâtiments, ils ne peuvent plus réaliser cette action.



3 Icônes Bâtitseur pour un Atelier.



5 Icônes Bâtitseur pour un Comptoir



7 Icônes Bâtitseur pour une Maison des Corporations.



En fin de partie, les joueurs marqueront pour leurs Bâtiments les PV indiqués en haut des Plateaux de Joueur. Plus ils construisent de Bâtiments d'un certain type, plus ils gagnent de PV. *Par exemple, 4, 9 ou 15 PV pour 1, 2 ou 3 Comptoirs.*

Quand un joueur a décidé quel Bâtiment construire, il doit financer l'action (*comme mentionné ci-dessus*). Ensuite, il déplace le Bâtiment de son Plateau de Joueur sur l'un des Emplacements de Construction disponibles. Le joueur actif gagne immédiatement l'effet indiqué sur l'Emplacement de Construction choisi. De plus, si le Bâtiment est relié à un Bâtiment construit précédemment, les deux joueurs à chaque extrémité de ce lien obtiennent l'effet imprimé sur la ligne de lien. En revanche, si les deux Bâtiments aux extrémités du lien appartiennent au joueur actif, il ne bénéficie de l'effet qu'une seule fois.



Par exemple, le joueur Rouge a choisi de construire 1 Atelier qui nécessite 3 Icônes Bâtitseur. Il n'en a aucune sur son Plateau de joueur. Il décide donc de dépenser 2 Pierres plus 1 Pièce pour éliminer le Maçon adjacent à son Vicomte. Il obtient ainsi les 3 Icônes Bâtitseur dont il a besoin.

Il doit, s'il le souhaite, résoudre en premier l'effet de Réarrangement immédiat prévu pour l'élimination du Maçon. Ensuite, il décide où placer son Atelier. Dans ce cas, il n'y a qu'une seule possibilité, car tous les autres Emplacements de Construction se trouvent de l'autre côté de la Rivière. Lorsqu'il place son Atelier, il gagne immédiatement l'Encrier de cet Emplacement de Construction. Il a également établi un lien vers le Comptoir du joueur Bleu. Chacun d'eux reçoit donc 2 Pièces de la réserve.



Une fois placé sur le Plateau Principal, chaque Bâtiment révèle une capacité permanente pour le reste de la partie. Chacune d'elle est positionnée au-dessus de la phase durant laquelle elle est applicable.

Le premier Comptoir donne aux joueurs, s'ils le souhaitent, la possibilité de déplacer leur Vicomte de 1 case supplémentaire gratuitement. Le deuxième Comptoir permet d'éliminer les Villageois en ne payant qu'une seule Pièce. Le troisième Comptoir et les 3 Maisons des Corporations octroient aux joueurs des Icônes permanentes sur leur Plateaux de Joueur. Le premier Atelier donne aux joueurs la capacité de Défausser chaque fois qu'ils recrutent un Villageois (par n'importe quel moyen). Le deuxième Atelier rapporte aux joueurs 1 Vertu s'ils n'ont pas de Criminels sur leur Plateau de Joueur lors de la résolution des collisions (expliquée plus loin). Le troisième Atelier augmente la limite de la main des joueurs de 1 carte.



Placer des Ouvriers ne peut se faire que sur le chemin intérieur du Plateau Principal. Pour financer cette action, les joueurs peuvent compter les Icônes Noble et les Icônes Criminel sur leur Plateau de Joueur, dépenser de l'Or (1 par Icône Noble supplémentaire) et/ou dépenser de l'Argent pour éliminer la carte Villageois adjacente à leur Vicomte.

Lors du placement des Ouvriers, les joueurs peuvent utiliser 1, 3, 5 ou 8 Icônes Noble, pour placer 1, 2, 3 ou 4 Ouvriers. Un rappel de cette règle se trouve dans la partie supérieure gauche des Plateaux de Joueur. Lorsque vous placez des Ouvriers comme action principale, ils sont toujours placés au 1^{er} niveau du Château, adjacent au Vicomte du joueur actif. Les joueurs doivent avoir au moins 1 Ouvrier dans leur réserve pour pouvoir effectuer cette action.



Après avoir placé ses Ouvriers, le joueur actif doit vérifier s'il a 3 de ses Ouvriers ou plus dans le 1^{er} niveau de la section du Château où il vient de placer ses Ouvriers. Si c'est le cas, il réalise les opérations suivantes :

- Il déplace un de ses ouvriers du 1^{er} niveau de cette section du Château vers le 2^{ème} niveau de la même section.
- Il résout immédiatement l'effet indiqué sur le 2^{ème} niveau du Château où il vient de déplacer son Ouvrier.
- Il déplace 1 ouvrier de la même section du 1^{er} niveau du Château vers la section adjacente dans le sens horaire autour du Château. Il déplace finalement de la même manière 1 ouvrier vers la section adjacente mais dans le sens anti-horaire.



Dans l'exemple ci-dessus, les 3 Ouvriers Rouges translucides indiquent où ils étaient placés. Les Ouvriers Rouges opaques montrent où ils ont été déplacés. Ce faisant, le joueur actif a gagné l'effet immédiat Recruter gratuitement ou Détruire une carte.

Après avoir résolu les mouvements dans le Château, le joueur actif doit vérifier s'il a maintenant 3 Ouvriers ou plus dans une autre section du 1^{er} niveau. Cela peut arriver en raison du déplacement des Ouvriers au 1^{er} niveau. Si c'est le cas, il résout cette section de la même manière que la précédente.

Si les joueurs ont plus d'une section qui contient 3 Ouvriers ou plus, ils peuvent les résoudre dans l'ordre de leur choix. Notez que tous les effets du déplacement des Ouvriers vers le niveau supérieur doivent être résolus immédiatement.

Après avoir résolu tous les mouvements du 1^{er} niveau, le joueur actif doit s'occuper du 2^{ème} niveau. Là aussi, si trois de ses Ouvriers ou plus sont présents dans un secteur, il doit déplacer un ouvrier vers le 3^{ème} niveau, ce qui lui permet de gagner immédiatement une ressource (*comme indiqué sur le Château*). Toutefois, contrairement au 1^{er} niveau, aucun ouvrier ne se déplace autour du 2^{ème} niveau. Cela permet aux joueurs de créer des chemins rapides vers le 3^{ème} niveau, en gardant 2 Ouvriers stationnés dans une section particulière du 2^{ème} niveau.

Une fois que le joueur actif a terminé tous ses mouvements dans le Château, il doit alors vérifier s'il y a plus de 3 Ouvriers (*quelle que soit leur couleur*) dans l'une des sections du 1^{er} ou du 2^{ème} niveau. Si c'est le cas, il doit expulser un certain nombre d'Ouvriers, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que 3 dans cette section. Le joueur actif décide quels Ouvriers seront expulsés. Il peut même choisir ses propres Ouvriers.

Un Ouvrier expulsé du Château est toujours rendu à son propriétaire qui obtient également une récompense immédiate. Si l'Ouvrier est expulsé du 1^{er} niveau, le joueur gagne 2 Pièces. S'il est expulsé du 2^{ème} niveau, le joueur gagne une Vertu et une ressource de son choix. Les Ouvriers du 3^{ème} niveau ne peuvent jamais être expulsés. Ces informations sont rappelées sur les cartes Joueur. Les cartes Joueur rappellent également aux joueurs les PV que leurs Ouvriers rapportent en fin de partie. Chaque ouvrier dans le Château rapporte autant de PV que le niveau où il se trouve.



La **carte Maître du Château** est immédiatement attribuée au premier joueur qui place un ouvrier au 3^{ème} niveau du Château. Cette carte doit être conservée à côté du Plateau de Joueur de son possesseur. Cependant, si un autre joueur amène plus d'Ouvrier au 3^{ème} niveau que le joueur qui possède la carte Maître du Château, il la lui prend et la place à côté de son Plateau de Joueur. Celui qui détient la carte Maître du Château en fin de partie, gagne 5 PV supplémentaires. De plus, lors du tirage des cartes de la phase 6 de chaque tour, la limite de main du joueur qui détient cette carte est augmentée de 1. *Notez que si le Maître perd cette carte, il n'a pas besoin de défausser de cartes pour respecter sa nouvelle limite de main. Il n'appliquera sa nouvelle limite de main que la prochaine fois qu'il devra tirer des cartes.*



Note : il est possible pour les joueurs d'avoir 3 de leurs Ouvriers sur une section du Château lorsque ce n'est pas leur tour (*par exemple grâce à un Lien de Construction ou à d'autres effets immédiats*). Dans ce cas, le joueur actif résout son mouvement en premier, suivi du joueur dont ce n'est pas le tour. Une fois que tout est résolu, le joueur actif continue son tour.

TOURS D'UN JOUEUR

Par exemple, le Joueur Rouge réalise une action Noble pour placer des Ouvriers au Château. Il a 5 Icônes Noble sur son Plateau de Joueur (1 de sa Voleuse, 1 de sa Contremaître, 1 de sa Maison des Corporations et 2 de la capacité de son Bienfaiteur). Il décide également de dépenser 3 Or, ce qui lui fait un total de 8 Icônes Nobles. Ils placent donc 4 Ouvriers au 1^{er} niveau du Château, à côté de son Vicomte.



Après avoir placé ses 4 Ouvriers, il en a 5 au total dans cette section du Château, au 1^{er} niveau. Il déplace 1 Ouvrier vers le 2^{ème} niveau, gagnant 1 Encrier et 1 Pierre. Ils déplacent ensuite au 1^{er} niveau 1 Ouvrier d'un secteur dans le sens horaire et 1 Ouvrier d'un secteur dans le sens inverse. Il a donc 3 Ouvriers dans le secteur inférieure gauche du 1^{er} niveau. Il déplace 1 Ouvrier vers le 2^{ème} niveau, ce qui leur permet de gagner 2 Vertus. Comme auparavant, il déplace 1 Ouvrier dans les deux sens au 1^{er} niveau du Château. Il a à nouveau 3 Ouvriers dans la section adjacente à son Vicomte. Il répète le processus comme précédemment et gagne 1 autre Encrier et 1 Pierre. Maintenant qu'il a terminé ses mouvements pour le 1^{er} niveau, il se concentre sur le 2^{ème} niveau.


Il a un total de 4 Ouvriers dans la section en haut à gauche du 2^{ème} niveau (la section de l'Encrier et de la Pierre). Il déplace 1 Ouvrier vers le 3^{ème} niveau, ce qui lui permet d'obtenir 1 ressource à choix. Puis, comme il lui reste 3 Ouvriers dans un secteur du 2^{ème} niveau, il en déplace un autre vers le 3^{ème} niveau, ce qui lui permet d'obtenir une nouvelle ressource de son choix. Cela lui donne également la majorité d'Ouvriers au 3^{ème} niveau du Château. Il prend donc la carte Maître du Château au joueur Bleu.

Maintenant que tous ses déplacements sont réalisés, il vérifie si certaines sections du Château contiennent plus de 3 Ouvriers. Il y a 5 ouvriers dans la section en haut à droite du 1^{er} niveau. Il expulse les deux Ouvriers bleus. Le joueur Bleu les remet dans sa réserve et gagne 2 Pièces pour chacun d'eux. Enfin, le joueur Rouge résout l'effet de sa carte Contremaître. Il décide de défausser une carte de sa main et la place dans sa défausse.





Transcrire des Manuscrits ne peut se faire que sur le chemin intérieur du Plateau Principal. Pour financer cette action, les joueurs peuvent compter les Icônes Clergé  et les Icônes Criminel  sur leur Plateau de Joueur, dépenser des Encriers (1 par Icône Clergé supplémentaire) et/ou dépenser de l'Argent pour éliminer la carte Villageois adjacente à leur Vicomte.

Pour transcrire un Manuscrit, les joueurs ont besoin d'un certain nombre d'Icônes Clergé, comme indiqué sur le Manuscrit à côté de leur Vicomte. Une fois qu'ils ont rempli cette condition (avec des Icônes Clergé, des Encriers ou une carte de Villageois éliminée), ils ajoutent le Manuscrit à côté de leur Plateau de Joueur. S'il a un effet immédiat , ils doivent le résoudre maintenant. Un joueur ne peut transcrire qu'un seul Manuscrit par tour.

Le premier joueur à transcrire 3 Manuscrits avec un ruban de la même couleur, récupère la carte Bonus Clergé correspondante et la place à côté de son Plateau de Joueur. Chacune d'elles rapporte 3 PV en fin de partie.

Les joueurs marquent les PV inscrits sur certains manuscrits en plus des PV pour leurs sets de rubans de différentes couleurs. Les joueurs peuvent avoir plusieurs sets. Par exemple, un set de 3 rubans différents rapporterait 9 PV.



Si une pile de Manuscrits est épuisée, utilisez les Manuscrits pré-imprimés sur Plateau Principal. Ils ne peuvent pas être collectés mais les joueurs peuvent toujours les transcrire pour bénéficier de leurs effets immédiats.

Par exemple, le joueur Rouge veut transcrire le Manuscrit avec le ruban gris illustré ci-contre. Il a besoin de 6 Icônes Clergé. Il en a 1 sur son Acolyte et 1 autre sur sa Carte Bonus Clergé. Il dépense 3 Encriers plus 1 Pièce pour éliminer le Brigand (ce qui lui permet aussi d'obtenir un Mélange de cartes immédiat). Il prend le nouveau Manuscrit et l'ajoute à côté de son Plateau de Joueur. En fin de partie, il gagnera 1 PV par Bâtiment construit, plus des PV supplémentaires s'il fait partie d'un set de Manuscrits plus grand.



Phase 4 : Recruter

Après avoir terminé leur action principale, les joueurs peuvent recruter la carte Villageois visible sur le Plateau Principal à côté de leur Vicomte. Le coût du recrutement correspond au nombre de Pièces en haut à gauche de la carte. Durant cette phase, les joueurs ne peuvent recruter qu'une seule carte Villageois. Pour recruter, les joueurs payent les Pièces requises puis placent la carte dans leur défausse. Ils doivent aussi résoudre immédiatement l'effet imprimé en haut à droite de chaque carte. Si une pile de cartes Villageois du Plateau Principal est épuisée, utilisez les cartes pré-imprimées sur le Plateau Principal. Elles ne peuvent pas être recrutées, mais les joueurs peuvent toujours utiliser leurs effets immédiats lorsqu'ils éliminent des Villageois.



Phase 5 : Résoudre une Collision

Si à ce stade (*et seulement à ce stade*), les Marqueurs Vertu et Corruption du joueur actif se trouvent sur la même case de son Plateau de Joueur, il doit en résoudre les effets maintenant. Il y a plusieurs effets que les joueurs doivent résoudre dans l'ordre suivant :



1. Tous les joueurs qui ont construit leur 2^{ème} Atelier et qui n'ont aucun Criminel sur leur Plateau de joueur, gagnent 1 Vertu
2. Toutes les cartes Villageois sur les Plateaux de Joueur qui prennent effets lors des collisions sont résolues.
3. Le joueur actif gagne immédiatement les éléments imprimés juste au-dessus de la case où se trouvent ses Marqueurs Vertu et Corruption.
4. Tous les autres joueurs gagnent immédiatement les éléments imprimés juste en-dessous de la case où se trouvent les Marqueurs du joueur actif (*si applicable*)

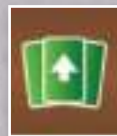
Une fois que tous les effets ci-dessus ont été résolus, le joueur actif remplace ses marqueurs Corruption et Vertu aux deux extrémités de son Plateau de Joueur.

Par exemple, le joueur Rouge résout sa Collision. Il a construit son 2^{ème} Atelier mais il a un Criminel sur son Plateau de Joueur. Il ne gagne donc pas de Vertu. Tous les autres joueurs qui ont construit leur 2^{ème} Atelier et qui n'ont pas de Criminel sur leur Plateau gagnent 1 Vertu. Son Colporteur lui fait gagner 1 Encrier. Ses Marqueurs Corruption et Vertu lui font gagner 2 Dettes et 3 Pièces. Ils font aussi gagner aux autres joueurs 1 Vertu s'ils n'ont pas de Criminels sur leur Plateau. Enfin, le joueur Rouge réinitialise ses Marqueurs Corruption et Vertu.



Phase 6 : Tirer des Cartes

Pendant cette phase, les joueurs tirent des cartes de leur pioche jusqu'à ce qu'ils aient atteint la limite de leur main ou qu'il ne reste plus de cartes dans leur pioche (ou leur défausse) pour en tirer. Cette limite commence à 3 mais peut être augmentée tout au long de la partie. Il est possible, à ce stade, pour des joueurs d'avoir atteint ou même dépassé leur limite de main. Dans ce cas, ils ne tirent tout simplement pas de nouvelles cartes.




Si les joueurs doivent tirer des cartes (à n'importe quel moment de la partie) et que leur pioche est vide, ils doivent mélanger leur défausse pour former une nouvelle pioche. Dans ce cas, ils doivent vérifier que leur Plateau de Joueur ne contient pas de Criminels. S'ils ont 1 ou plusieurs Icônes Criminel, ils prennent 1 Corruption (*maximum 1*). S'ils n'ont pas d'Icônes Criminel, ils gagnent 1 Vertu (comme illustré sur les cartes Joueur). Notez qu'il est possible que les Marqueurs Corruption et Vertu entrent en collision à cette étape. Gardez à l'esprit que cela ne sera pas résolu avant que le joueur atteigne la phase 5 de son tour (ce sera à son prochain tour s'il a déjà atteint la phase 6 lorsqu'il doit mélanger ses cartes).

Dès que le joueur actif a tiré ses cartes pour compléter sa main, le joueur suivant dans le sens horaire réalise son tour, de la phase 1 à la phase 6. Quand il aura terminé, il sera suivi du prochain joueur et ainsi de suite.

FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée lorsque la carte Pauvreté ou la carte Prospérité est révélée (voir page 9). À ce stade, les joueurs terminent la manche en cours et réalisent une Manche supplémentaire, de sorte que tous les joueurs aient eu le même nombre de tours. *En d'autres termes, le joueur assis à droite du joueur qui détient le Marqueur 1^{er} Joueur jouera toujours en dernier.*

Il est possible à ce stade que la carte Pauvreté et la carte Prospérité soient révélées toutes les deux. Le Royaume est alors Divisé, ce qui signifie que les deux cartes seront actives lors du calcul des scores.

Note : toutes les cartes Villageois avec des effets permanents  présentes sur les Plateaux de Joueur n'ont aucun effet pendant le calcul des scores.

Quand la partie est terminée, les joueurs doivent calculer leurs PV pour les domaines suivants :



Bâtiments Construits : selon ce qui est inscrit en haut des Plateaux de Joueur.



Ouvriers au Château : chaque Ouvrier rapporte autant de PV que le niveau du Château où il se trouve.



Manuscrits Transcrits : les PV pour les sets de rubans de différentes couleurs plus les PV spécifiques à certains Manuscrits.



Carte Maître du Château et cartes Bonus Clergé : les PV inscrits sur chaque carte.



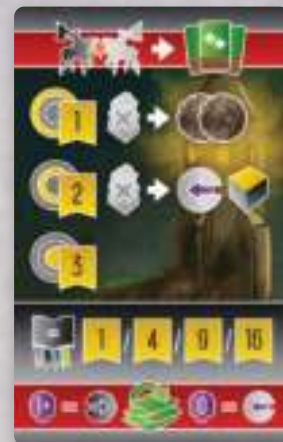
Dettes non payées :
-2 PV chacune



Actes de Propriété acquis :
1 PV chacun



Actes de Propriété approuvés :
3 PV chacun



Carte Pauvreté (si révélée) : Les trois joueurs (1^{er}, 2^{ème} et 3^{ème}) qui ont le plus d'Actes de Propriété retournés gagnent 12, 8 et 4 PV. Notez que les joueurs doivent avoir au moins 1 Acte de Propriété retourné pour être qualifiés. En cas d'égalité, les joueurs partagent le plus équitablement possible les PV des niveaux concernés.

Par exemple, si deux joueurs étaient à égalité pour la 1^{ère} place, ils obtiendraient chacun 10 PV $((12 + 8) / 2)$. Le joueur en 3^{ème} position obtiendrait toujours 4 PV. De même, si trois joueurs sont à égalité pour la deuxième place, ils obtiennent chacun 4 PV $((8 + 4) / 3)$.

Carte Prospérité (si révélée) : Cela fonctionne de la même manière que pour la carte Pauvreté, mais pour les Dettes retournées au lieu des Actes de Propriété retournés.

Dans les parties à moins de 3 joueurs, la récompense du milieu (8 PV) des cartes Pauvreté et Prospérité est ignorée.

Le joueur qui a le plus de PV gagne. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a le plus de Pièces et de ressources est le vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

EXEMPLE DE CALCUL DE SCORE

Le joueur Rouge totalise 109 PV de score final comme suit :

26 PV pour ses Bâtiments construits (4 + 13 + 9).

19 PV pour ses Ouvriers dans le Château.

44 PV pour ses Manuscrits (26 pour les 3 sets, 6 pour les Bâtiments construits, 5 pour les Icônes Noble, 4 pour les Icônes Criminel et 3 pour les Dettes Retournées).

5 PV pour la carte Maître du Château.

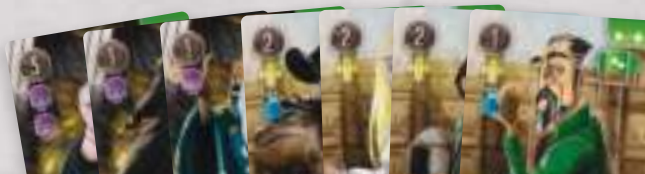
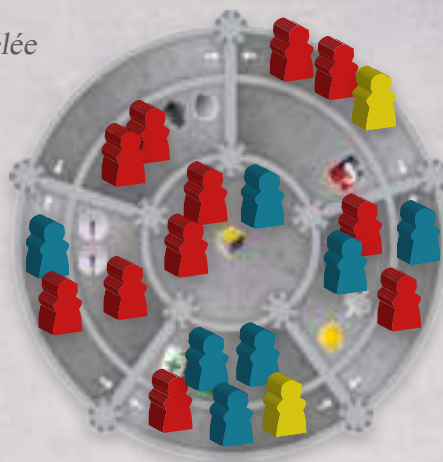
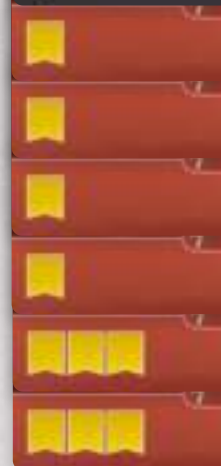
3 PV pour sa carte Bonus Clergé

-2 PV pour la Dette non payée.

4 PV pour les Actes de Propriété acquis.

6 PV pour les Actes de Propriété approuvés.

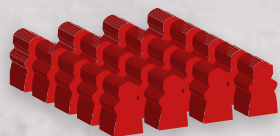
4 PV, en supposant que seule la carte Pauvreté ait été révélée et qu'il est en 3^{ème} place pour les Actes de Propriété retournés.



Votre mise en place reste essentiellement la même. Pour configurer le joueur IA, suivez les étapes ci-dessous :

1. Choisissez un des Plateaux de Joueur et retournez-le sur la face Plateau IA. La partie supérieure gauche des Plateau IA vous donne une idée de la stratégie sur laquelle il va se focaliser (*placer des Ouvriers, construire des Bâtiments, etc.*). Pour nos exemples, nous utiliserons le Plateau IA Clergé.
2. Comme pour les de Plateaux Joueur habituels, placez les 9 Bâtiments sur le Plateau IA (*notez que les positions des Comptoirs et des Maisons des Corporations sont inversées*). Donnez au joueur IA ses 20 Ouvriers, ses Marqueurs Vertu et Corruption, son Vicomte et sa carte Références IA. Il n'a pas besoin de cartes Villageois.
3. Prenez le Marqueur 1^{er} Joueur.
4. Séparez les cartes Planifications de Départ (*en-têtes brunes*) des Planifications Futures (*en-têtes noires*). Vérifiez l'emplacement de carte le plus à gauche du Plateau IA pour savoir quelles cartes Planification doivent être retirées et remettez-les dans la boîte. Mélangez les Planifications de Départ et créez une pile face cachée à gauche du Plateau IA. Mélangez les Planifications Futures et placez-les à proximité du Plateau IA, afin de ne pas confondre la pioche Planification Futures avec la pioche principale de Planifications.

5. Au cours de l'étape 8 de la mise en place révélez 2 paires de cartes Joueur et cartes Villageois Héros. Vous choisissez votre paire en premier, puis vous placez le Vicomte de l'IA sur le Plateau Principal à l'emplacement indiqué par la carte Joueur non sélectionnée. Vous pouvez ensuite remettre cette carte Joueur et la carte Villageois Héros correspondante dans la boîte.



6. Donnez à l'IA tous ses objets de départ, comme indiqué sur l'emplacement de carte à gauche de son Plateau IA. Par exemple, l'IA Clergé commence avec 1 Encrier, 1 Pierre, 1 Acte de Propriété, 1 Dette et 1 Maison des Corporations, posée au même endroit que son Vicomte (il obtient aussi l'effet immédiat lié à sa pose).

MODE SOLO : RÈGLES GÉNÉRALES

Le Mode Solo se déroule globalement comme une partie standard. Vos tours fonctionnent exactement de la même manière. Au tour de votre adversaire, vous retournez la 1^{ère} carte Planification de la pioche principale et vous résolvez un certain nombre d'effets. Cela donnera le sentiment d'être confronté à un véritable adversaire.

Il existe quelques règles générales à suivre pour prendre les décisions à la place de l'IA. La plupart d'entre elles sont imprimées sur la carte Références IA en guise de rappel :



Le Vicomte de l'IA se déplace uniquement dans le sens horaire sur le chemin extérieur du Plateau Principal. Il n'emprunte jamais le chemin intérieur.



Lorsqu'un Vicomte termine son déplacement sur un emplacement déjà occupé par un autre Vicomte, le propriétaire du Vicomte rejoint devrait obtenir un effet de Réarrangement. À la place, comme mentionné sur sa carte Référence, l'IA prend une ressource de son choix.



Lorsqu'elle obtient une ressource de son choix, l'IA suit le tableau de son Plateau IA (zone sur fond vert). Seule l'IA qui se focalise sur les Cartes considère toutes les ressources comme étant d'un type unique.

Par exemple, l'IA Clergé donne la priorité à la collecte d'Encriers. Si elle en a déjà 6 ou plus, elle collectera plutôt la Pierre. Si elle a déjà 4 Pierres ou plus, elle collectera de l'Or.

La carte Références IA indique ce que l'IA fera pour résoudre certains effets :



Colonne 1 : chaque fois qu'elle obtient un effet de Réarrangement ou 2 Pièces, elle prend à la place 1 ressource de son choix.

Colonne 2 : chaque fois qu'elle obtient un effet de Destruction ou que sa pile Planification Future est vide alors qu'elle doit gagner une carte, elle peut retourner une carte.

Colonne 3 : chaque fois qu'elle peut retourner une carte, mais qu'elle n'a pas de carte à retourner, elle gagne 1 Vertu. Elle gagne également 1 Vertu quand il lui est demandé de Défausser ou qu'elle gagne un déplacement gratuit d'Ouvrier sur le Château



Lorsqu'elle a le choix de la carte à retourner (*Dette ou Acte de Propriété*), l'IA tente d'abord de retourner une carte du type de celles qu'elle a le moins retournées. En cas d'égalité, elle retournera une Dette. Si elle n'a qu'un seul type de carte à retourner, elle en retournera simplement une.



Toutes ces icônes ont la même fonction pour l'IA : elle ajoute simplement la 1ère carte de sa pioche Planification Future, face visible dans sa défausse.



Cette icône indique que l'IA va éliminer la carte Villageois adjacente à son Vicomte. La carte est retirée de la partie et l'IA gagne immédiatement l'effet en haut à droite de la carte. Contrairement aux joueurs humains qui éliminent les Villageois, l'IA ne gagne pas les Icônes de ces cartes pour financer ses actions.



Cette icône est l'Objectif Principal de l'IA. Lorsqu'on vous demande d'effectuer cette action, reportez-vous à l'action qui correspond en haut à gauche du Plateau IA.

Par exemple, l'Objectif Principal de l'IA Clergé est de transcrire un Manuscrit.



Lorsque la pioche de l'IA est épuisée et qu'il faut mélanger la défausse, il est probable que l'IA ait déjà sorti la dernière carte de son Plateau IA (la plus à droite), ne laissant que 2 cartes dessus. Ceci est normal.



Lors de la construction de Bâtiments, l'IA prendra toujours le Bâtiment le plus à gauche de son Plateau IA (*selon ses moyens*). Sur le Plateau Principal, elle va toujours le placer sur l'Emplacement de Construction disponible le plus à gauche (*par rapport au sens horaire*) du lieu où se trouve son Vicomte. L'IA bénéficie des effets des Emplacements de Construction et des liens comme les joueurs humains. L'IA ne peut pas non plus traverser les Rivières (*vers la gauche*).

Lorsqu'elle résout un effet qui lui permet de construire gratuitement un Bâtiment (par exemple grâce à un Manuscrit), elle tente d'abord de le construire sur l'Emplacement de Construction le plus à gauche (par rapport au sens horaire) du lieu où se trouve son Vicomte. Si cet Emplacement est pris, elle essaye les Emplacements suivants dans le sens horaire autour du Plateau Principal jusqu'à ce qu'elle trouve un Emplacement de Construction disponible (en traversant les rivières si nécessaire). Ce n'est que si tous les Emplacements de Construction sont pris qu'elle perd cet effet.



L'IA peut entreprendre une action Noble pour placer des Ouvriers dans le Château depuis le chemin extérieur du Plateau Principal. Elle place simplement ses Ouvriers au 1^{er} niveau du Segment du Plateau Principal où se trouve son Vicomte. L'IA veut toujours placer le plus grand nombre possible d'Ouvriers. Notez sur le Plateau IA, que l'IA ne tentera jamais de placer un seul Ouvrier pour son action. Lorsqu'elle a la possibilité d'expulser des Ouvriers du Château, l'IA vous ciblera toujours. L'IA peut obtenir la carte Maître du Château et gagner les 5 PV de bonus en fin de partie, mais elle ne bénéficie pas de l'augmentation de la limite de cartes en main. Si l'IA a plusieurs groupes de 3 Ouvriers ou plus à résoudre sur le 1^{er} niveau, elle les résoudra toujours dans le sens horaire à partir de la section adjacente à son Vicomte. Si l'IA doit choisir entre 2 récompenses d'un secteur du 2^{ème} niveau, elle prendra toujours la première option.

Lorsqu'elle résout un effet qui lui permet de placer gratuitement des Ouvriers (par exemple grâce à un Manuscrit), elle place toujours ses Ouvriers au 1^{er} niveau du segment du Plateau Principal où se trouve son Vicomte.



L'IA peut transcrire des Manuscrits depuis le chemin extérieur du Plateau Principal. Elle se concentre sur le Manuscrit du segment du Plateau Principal où se trouve son Vicomte. Si l'IA gagne une carte Bonus Clergé, elle la collecte comme le ferait un joueur humain.

Lorsqu'elle résout un effet gratuit de transcription d'un Manuscrit (par exemple grâce à un Manuscrit), elle tentera d'abord de transcrire le Manuscrit du segment du Plateau Principal où se trouve son Vicomte. Si ce Manuscrit ne peut pas être pris, en raison des restrictions de l'effet, elle choisira le prochain Manuscrit dans le sens horaire autour du Plateau Principal jusqu'à ce qu'elle trouve un Manuscrit qu'elle peut collecter. Ce n'est que si aucun des Manuscrits ne peut être pris qu'elle perd cet effet.

MODE SOLO : LES TOURS DE L'IA

Au début du tour de l'IA, glissez toutes les cartes de son Plateau IA d'un espace vers la droite (comme dans une partie standard) puis retournez la première carte de la pioche Planification et placez-la sur l'espace libre à gauche du Plateau IA. Ensuite, il suffit d'effectuer tous les effets indiqués sur la carte de haut en bas. Notez que les Icônes en haut de chaque carte ne sont pas des effets, mais sont là pour aider l'IA à financer ses actions.

Par exemple, au premier tour, l'IA a éliminé la carte Villageois de l'emplacement où était son Vicomte (pour cet exemple, nous avons décidé qu'elle lui a fait gagner 1 Vertu). Puis, elle a déplacé son Vicomte de 2 cases dans le sens horaire sur le chemin extérieur du Plateau Principal. Enfin, elle aurait souhaité placer des Ouvriers. Cependant, comme elle n'avait que 2 icônes Noble et pas d'Or, elle a dû prendre la 2^{ème} option. Elle a retourné une Dette et gagné une Vertu.

À son deuxième tour, elle a joué une carte Planification avec une Icône Criminel. Selon les instructions de la carte, elle a gagné 1 Corruption par Icône Criminel sur son Plateau IA (1). Ensuite, elle a dû prendre la 1^{ère} carte de sa pioche Planification Future pour la mettre face visible dans sa défausse. Après cela, son Vicomte s'est déplacé d'une case et elle a tenté son Objectif Principal. Pour l'IA Clergé, il s'agit de transcrire un Manuscrit. Le Manuscrit présent sur le segment du Plateau Principal où était son Vicomte ne nécessitait que 3 Icônes Clergé. Elle en avait 3 sur son Plateau IA (y compris le Criminel et la Maison des Corporations). Elle a donc pris le Manuscrit, l'a placé à côté de son Plateau IA et a obtenu une autre carte Planification Future grâce à l'effet immédiat du Manuscrit.



MODE SOLO : FIN DE PARTIE ET CALCUL DU SCORE DE L'IA

La partie se termine de la même manière qu'une partie standard. Gardez à l'esprit que l'IA réalisera toujours son tour en dernier.

L'IA marque des points de victoire exactement de la même manière que les joueurs humains. Cependant, elle gagne également 1 PV par ressource qui lui reste, comme cela est indiqué sur le Plateau IA.



Pour gagner contre l'IA, vous devez marquer plus de points de victoire qu'elle. Si vous êtes prêt à relever le défi, essayez de battre les 4 IA différentes (4 plateaux IA différents).

Si vous souhaitez augmenter la difficulté, essayez de mélanger 1, 2 ou 3 cartes Planification Future dans la pile Planification de Départ lors de la mise en place.



RÉFÉRENCE RAPIDE DES EFFETS

Sauf indication, les effets sont obligatoires



Gagnez 1 Encrier



Gagnez 1 Pierre



Gagnez 1 Or



Gagnez 1 Pièce



Gagnez 1 Encrier, Or ou Pierre (*pas de pièce*)



Gagnez 1 Dette (*non payée*)



Gagnez 1 Acte de Propriété (*acquis*)



Retournez 1 Dette non payée (*sur payé*)



Retournez 1 Acte de Propriété acquis (*sur approuvé*)



Retournez 1 Dette non payée ou 1 Acte de Propriété acquis



Gagnez gratuitement 1 Manuscrit d'un coût de 3 ou 4 visible sur le Plateau Principal



Cela concerne un/tous les bâtiment(s)



Recrutez gratuitement une carte Villageois visible sur le Plateau Principal



Il s'agit du moment où un joueur résout une collision.



Gagnez 1 Corruption



Gagnez 1 Vertu



Réarrangez les cartes sur votre Plateau de Joueur dans l'ordre de votre choix (*toujours facultatif*)



Défaussez 1 carte de votre main ou de votre pioche. Si votre pioche est vide, vous pouvez mélanger votre défausse pour renouveler la pioche (*toujours facultatif*)



Détruisez 1 carte de votre main ou de votre pioche. Si votre pioche est vide, vous pouvez mélanger votre défausse pour renouveler la pioche (*toujours facultatif*). Les cartes détruites sont retirées du jeu et vous gagnez autant de Pièces que leur valeur



Mélangez votre défausse avec votre pioche. Les joueurs doivent avoir au moins une carte dans leur défausse pour résoudre cet effet



Déplacez 1 de vos Ouvriers d'une section du 1^{er} niveau du Château vers une autre section adjacente de ce niveau (*toujours facultatif*)



Placez gratuitement le nombre indiqué d'Ouvriers sur n'importe quelle section du 1^{er} niveau du Château



Placez gratuitement le Bâtiment indiqué sur n'importe quelle emplacement disponible.